MINISTERSTWO WYZN. REL. I OSW. PUBL.

PRAWIDŁA
GIER DRUŻYNOWYCH

SZCZYPIORNIAK

1930

SKŁAD GŁÓWNY: ADMINISTRACJA MIESIĘCZNIKA
„WYCHOWANIE FIZYCZNE" — POZNAŃ, PARK WILSONA

MINISTERSTWO WYZN. REL. I OŚW. PUBL.

PRAWIDŁA
GIER DRUŻYNOWYCH

ZESZYT V

SZCZYPIORNIAK

OPRACOWAŁ
ZYGMUNT WYROBEK

1930

SKŁAD GŁÓWNY: ADMINISTRACJA MIESIECZNIKA
„WYCHOWANIE FIZYCZNE" — POZNAŃ, PARK WILSONA

Ponieważ gry uprawiane w szkołach, miały niejednolite prawidła, co utrudniało współzawodnictwo w grach między zakładami, Ministerstwo W. R. i O. P. powołało Komisję dla ich opracowania.

Komisja — w składzie PP. Tadeusza Chrapowickiego, Heleny Olszewskiej, Szczęsnego Połomskiego, Walerjana Sikorskiego i Zygmunta Wyrobka — ustaliła przepisy gier drużynowych: kwadrant, palant, siatkówka, koszykówka (w 9 i w 5), szczypiorniak i jordanka (hazena).

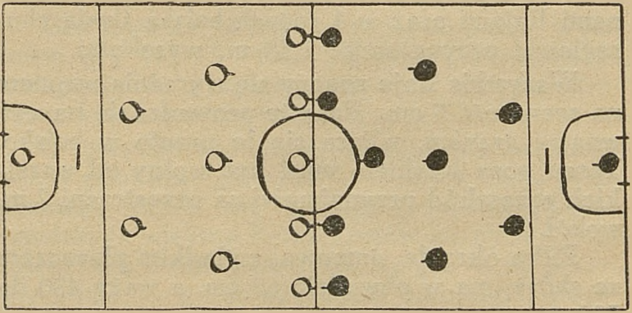
W miarę postępu prac Komisji, ukażą się kolejno przepisy innych gier drużynowych.

Podane przepisy są we wszystkich szkołach obowiązujące.

TREŚĆ

I. BOISKO — PRZYBORY.

Boisko równe, prostokątne, o wymiarach 80×40 m., przepołowione w poprzek linją środkową. Dłuższe boki boiska nazywają się linjami bocznemi, krótsze bramkowemi



(rys.). W środku obu linij bramkowych znajduje się bramka tj. dwa słupki w oddaleniu 7,30 m. od siebie i łącząca je pozioma poprzeczka na wysokości 2,40 m. Słupki mają krawędzie zaokrąglone, grubość nie większą niż 12 cm.

Przed linjami bramkowemi leżą tzw. „pola skucia". Zamyka je linja równoległa do linji bramkowej a biegnąca w odległości 15 m. od niej (linja skucia).

W oddaleniu 11 m. od bramki a równolegle do niej kreśli się linję o długości 7,30 m., która się przedłuża aż do przecięcia z linją bramkową zapomocą łuków o promieniu 11 m., zatoczonych

około każdego słupka bramki. Tak powstałą przestrzeń przed bramką nazywa się „p o l e m b r a m k o w e m".

Przed środkiem bramki, w oddaleniu 13 m. równolegle do niej kreśli się krótką linję 1 m. długości, skąd się wykonywa rzuty karne (p. n.).

W środku boiska zatacza się koło o promieniu 9 m.

W miejscach przecięcia się linij skucia z bocznemi linjami oraz w 4 rogach boiska tkwią chorągiewki przynajmniej 1,50 m. wysokości.

Wszystkie linje znaczy się wyraźnie wapnem na szerokość 5 cm. Pasy te prowadzi się na wewnątrz granicy, wlicza się je przeto w boisko. Teren poza boiskiem musi być wolny od wszelkich przeszkód przynajmniej na przestrzeni 2 m. wokół.

Piłka okrągła, gumowa, z gładkim płaszczem ze skóry, ma w obwodzie 60 cm. a waży 400 do 500 gr.

II. DRUŻYNY — CZAS GRY.

Drużyna składa się z 11 graczy i jednego zastępcy; przy zawodach dopuszczalny jest niepełny skład drużyny, lecz w liczbie najmniej 9 graczy. „Matka" drużyny wręcza przed grą sędziemu imienny spis członków drużyny.

Losowanie rozstrzyga, która drużyna wybiera stronę boiska, przeciwna rozpoczyna grę rzutem ze środka.

Drużyna zaczynająca grę staje na swej połowie boiska, czołem do bramki przeciwników, w następującym porządku: w bramce staje bramkarz (rys.), przed nim 2 obrońców, przed obroń-

cami szereg z 3 pomocników a przed nimi 5 napastników wzdłuż linji środkowej, przyczem środkowy z nich staje w środku koła z piłką w rękach. Podobnie ustawia się naprzeciw druga drużyna, lecz jej gracze nie mogą stać bliżej, niż na 9 m. od przeciwnika z piłką.

Zamiana ról graczy dopuszczalna jest tylko w czasie przerwy w grze i tylko za wiedzą sędziego.

Gra trwa 2×15 minut z przerwą 5 min. w połowie gry (15+5+15). Po przerwie następuje zmiana boisk, przyczem pierwszy rzut ma drużyna, która gry nie rozpoczynała.

O zwycięstwie stanowi zdobycie większej liczby punktów („bramek"). O ile w ciągu przepisanego czasu nie nastąpiło rozstrzygnięcie, rozstrzyga większa liczba rzutów karnych a przy równej ich liczbie przedłuża się grę — po przerwie 5 min. — aż do uzyskania przewagi 1 punktu, lub do najbliższego rzutu karnego, przyczem pierwszy rzut ma drużyna, która bezpośrednio przedtem grę rozpoczynała.

III. PRZEBIEG GRY.

Obie drużyny starają się utrzymać piłkę w swych rękach, dorzucając ją sobie i podbijając w sposób określony przepisami a po zbliżeniu się do bramki przeciwników przerzucić ją w sposobnej chwili przez bramkę. Z drugiej strony starają się obronić własną bramkę przed natarciem przeciwnika. Swobodę poruszania się po boisku i swobodę gry ścieśniają przytem „pola skucia" i „pola bramkowe" wraz z odnośnemi

prawidłami. Zdobycie bramki liczy się za 1 punkt, poczem grę rozpoczyna się na nowo ze środka boiska.

IV. PRAWIDŁA.

Rozpoczęcie gry.

1. Grę rozpoczyna środkowy napastnik ze środka koła, przez rzucenie piłki na gwizd sędziego na boisko przeciwników.
   Przed rzutem nie wolno żadnemu graczowi przekroczyć środkowej linji a przeciwnikowi zbliżyć się do piłki więcej, niż na 9 m.

Sposób gry.

2. Piłkę wolno rzucać, podbijać lub chwytać w dowolny sposób, używając do tego rąk, ramion, głowy, tułowia, ud i kolan.
3. Nie wolno natomiast:
   a) dotykać piłki podudziem lub stopą (wyjątek dla bramkarza, p. 10),
   b) biec z piłką więcej, niż 3 kroki,
   c) trzymać piłki dłużej, niż 3 sekundy,
   d) dotykać piłki dwa razy bezpośrednio po sobie tj. zanim piłka dotknie innego gracza lub ziemi. Tem samem nie wolno piłki podrzucać lub podbijać w górę i chwytać z powrotem — wolno natomiast kozłować ją w biegu lub w miejscu. (Kozłowanie jest to odbijanie piłki od ziemi z dochwytem lub bez dochwytu.)

Zachowanie się względem przeciwnika.

4. Wolno przeszkadzać przeciwnikowi w chwytaniu lub rzucaniu piłki przez zasłanianie mu widoku, rozstawianie rąk, podskakiwanie, odbijanie piłki z przed rąk i t. p., jednakowoż bez potrącania go lub popychania.

Nie wolno natomiast:

a) wytrącać lub wyrywać piłki z rąk przeciwnika,

b) przytrzymywać przeciwnika ręką, obejmować go, potrącać lub popychać, uderzać, rzucać się na niego z przodu lub z tyłu, podstawiać nóg lub rzucać się mu pod nogi i t. p.,

c) rzucać piłki umyślnie w przeciwnika,

d) wpychać go na pole bramkowe.

Podane przekroczenia określa się jako błędy osobiste.

Przekroczenie prawideł gry.

5. Przekroczenie prawideł gry pociąga za sobą różnego rodzaju rzuty:

A. Rzut wolny.

Polega on na swobodnym rzucie piłki w dowolnym kierunku z miejsca, gdzie błąd popełniono.

B. Rzut karny.

Jestto rzut w bramkę z linji leżącej na 13 m. przed bramką.

C. Rzut z rogu.

Wykonywa go się z punktu przecięcia się linji bramkowej z linja boczną.

Pole skucia.

6. Gracz drużyny atakującej jest „s k u t y", t. j. niema prawa brać udziału w grze, jeżeli stoi na polu skucia, podczas gdy piłka znajduje się na boisku p o z a t e m p o l e m.

Pociąga to jednak następstwa za sobą (rzut wolny p. 16) dopiero z chwilą, gdy także piłka znajdzie się na polu skucia, a gracz weźmie lub usiłuje wziąć w grze udział.

Gracz nie jest zatem skuty, jeżeli piłka znajdzie się wcześniej od niego na polu skucia.

Pole bramkowe.

7. Na polu bramkowem może znajdować się tylko bramkarz.

Wejście obunóż na pole bramkowe pociąga za sobą:

a) jeżeli wkroczy gracz drużyny napadającej — r z u t w o l n y,

b) jeżeli wkroczy gracz drużyny broniącej — r z u t k a r n y.

Nie podlega natomiast karze upadek do pola bramkowego, o ile stopy znajdują się poza niem i wejście doń już po strzale do bramki.

8. W polu bramkowem wolno dotknąć piłki tylko bramkarzowi. Jeżeli jej dotknie drużyna napadająca — stosuje się r z u t w o l n y, jeżeli broniąca — r z u t k a r n y.

9. Jeżeli gracz drużyny broniącej dotknął piłki, nim ta znalazła się w polu bramkowem, a potem:

a) piłka wpadła do bramki, bramka jest zdobyta,

b) nie dotknął jej bramkarz — następuje rzut z rogu

c) dotknął jej bramkarz — następuje rzut karny.

Jeżeli drużyna broniąca dotknie piłki przy bronieniu strzału na bramkę, a potem piłka zatrzyma się lub zostanie zatrzymana w polu bramkowem przez bramkarza, nie uważa się tego za przekroczenie powyższego prawidła.

Bramkarz.

10. Bramkarz może w dowolny sposób bronić bramki i swobodnie posuwać się w obrębie pola bramkowego, jednakże wolno mu przytem użyć podudzia lub stopy tylko wtedy, gdy piłka toczy się lub leci ku linji bramkowej — w przeciwnym razie następuje rzut z rogu.

11. Jeżeli bramkarz opuści pole bramkowe, podlega tym samym przepisom, co inni gracze.

Wniesienie piłki przez bramkarza do pola bramkowego powoduje rzut karny.

Zdobycie bramki.

12. Bramkę zdobyto, skoro piłka ważnie rzucona lub podbita przejdzie przez linję bramkową między słupkami a pod poprzeczkę, czy to po ziemi, czy w locie.

Zdobycie bramki liczy się za 1 punkt. Po zdobyciu bramki, rozpoczyna grę ze środka boiska ta drużyna, której bramkę zdobyto.

Piłka w polu.

A. Rzut z linji bocznej.

13. Jeżeli piłka przejdzie przez boczną linję boiska, to wrzuca ją z powrotem na boisko gracz tej drużyny, która ostatnio jej nie dotknęła.

Rzucającemu nie wolno przeszkadzać w rzucie, a wszyscy gracze muszą przytem stać w oddaleniu najmniej 1 kroku od niego. Rzuca się oburącz z ponad głowy i to w dowolnym kierunku na boisko. Wrzucający stoi przytem na linji bocznej, w miejscu, gdzie piłka granicę przekroczyła, a wolno mu dotknąć ponownie piłki dopiero wtedy, gdy jej dotknie inny z graczy.

Bezpośrednio z tego rzutu nie można zdobyć bramki.

B. Rzut od bramki i rzut z rogu.

14. Jeżeli piłka przejdzie przez linję bramkową:

a) dotknięta przedtem przez drużynę napadającą, odrzuca ją bramkarz z powrotem na boisko z pola bramkowego i to w sposób dowolny (lecz nie nogą) tzn. rzutem od bramki.

b) dotknięta przedtem przez drużynę broniącą, wykonuje gracz drużyny

nacierającej r z u t z r o g u b o i s k a tj. z punktu przecięcia się linji bramkowej z linją boczną, przyczem rzucający musi stać na granicy boiska (p. nadto p. 17).

V. SĘDZIA.

15. Grą kieruje sędzia, mający do pomocy 2 p o d s ę d k ó w. Od jego orzeczeń nie ma odwołania (wyjątek p. 26).

Sędzia porusza się swobodnie po boisku stając zawsze tam, skąd mu najlepiej śledzić przebieg gry.

Podsędkowie stoją poza bocznemi linjami na wysokości pól skucia. Do ich obowiązków należy orzekać, czy piłka wyszła w pole (znak chorągiewką), która drużyna jest uprawniona do rzutu z pola itp. Podsędek wyraża opinję o danym wypadku na boisku, w razie zapytania go przez sędziego, lecz w żadnym wypadku nie rozstrzyga. W wątpliwych wypadkach zwraca się przeto sędzia do podsędka o jego zdanie.

Sędzia używa gwizdka:

a) stwierdzając nim każdy popełniony błąd,
b) dając znak na rozpoczęcie gry, jej przerwę i koniec (nakazany rzut karny musi być jednak przedtem wykonany),
c) dając znak na wykonanie nakazanego rzutu,
d) w razie zdobycia bramki (dwukrotny gwizd).

Podsędek używa gwizdka (jeden długi gwizd) t y l k o na znak, że upłynęła poło-

wa czasu gry i na jej zakończenie, o ile sędzia przeoczył to zrobić.

Sędzia mierzy wraz z podsędkami czas gry oraz zapisuje zdobyte bramki i liczbę rzutów karnych każdej drużyny.

Po zawodach sporządza końcowy protokół gry według podanego wzoru i składa go kierownictwu zawodów.

PROTOKÓŁ

z zawodów w szczypiorniaku.

Zawody odbyły się d . . . . . . w . . . .
na boisku . . . . między drużynami . . . .
z wynikiem . . . . . . do przerwy . . . . . .
na korzyść . . . .

Uwagi: (np. liczba rzutów karnych w razie gry nierozstrzygniętej) . . . .

Podsędek: Sędzia:

Czynności sędziego określają w części podane wyżej prawidła, poza tem normują je poniżej podane:

Rzut wolny (p. 5).

16. Rzut wolny przyznaje sędzia w razie popełnienia technicznego błędu:
 a) przy rozpoczęciu gry (p. 1),
 b) w sposobie grania (p. 3),
 c) po skuciu gracza (p. 6),
 d) na polu bramkowem, przez drużynę nacierającą (p. 7 i 8),
 e) podczas wykonywania zarządzonego przez sędziego rzutu (p. 21) chyba, że

odnośne prawidła inaczej postanawiają (p. 17 i 19).

Rzutem wolnym można zdobyć bramkę.

W celu uniknięcia ciągłych przerw w toku gry nie przyznaje sędzia rzutów wolnych (także karnych) w wypadkach wątpliwych, przy błahych przekroczeniach przepisów lub przy przekroczeniach przypadkowych, nierozmyślnych a także wtedy, gdy wykonanie rzutu wyjdzie na korzyść drużyny, która błąd popełniła.

Z drugiej strony może sędzia stosować rzut wolny, skoro uzna, że zachowanie się gracza może spowodować nieszczęśliwy wypadek.

Rzut z rogu (p. 5).

17. Rzut z rogu przyznaje sędzia drużynie nacierającej:
   a) jeżeli piłka wpadnie do pola bramkowego dotknięta przedtem przez drużynę broniącą, jednakże bramkarz jej potem nie dotknie. (Jeżeli stało się to przy bronieniu bramki przed strzałem, nie następuje rzut z rogu (p. 9),
   b) jeżeli bramkarz zwleka z odrzuceniem piłki lub odbije ją nogą, chociaż piłka nie leciała ku bramce (p. 10) albo przy odrzucie przekroczy pole bramkowe,
   c) przy wyrzuceniu piłki za linję bramkową przez drużynę broniącą (p. 14).

Rzut karny.

18. Rzut karny przyznaje sędzia za:
   a) błędy osobiste tj. niedozwolone zachowanie się względem przeciwnika (p. 4),
   b) wkroczenie obunóż do własnego pola bramkowego (p. 7 b),

c) dotknięcie piłki na polu bramkowem przez drużynę broniącą (p. 8),
d) chwycenie piłki przez bramkowego na polu bramkowem, dotkniętej przedtem przez gracza drużyny broniącej (chyba że dotknięcie nastąpiło przy bronieniu strzału na bramkę (p. 9),
e) wniesienie piłki przez bramkarza na pole bramkowe (p. 11).

19. Przy rzucie karnym muszą wszyscy gracze z wyjątkiem rzucającego i bramkarza stać na boisku poza polem skucia a bramkarz musi stać w bramce.

Rzucającemu nie wolno w czasie rzutu zejść z linji rzutu karnego. (Upadek lub przekroczenie po rzucie jest dopuszczalne). Rzutem karnym można zdobyć bramkę.

Jeżeli gracz drużyny nacierającej przekroczy przed rzutem linję skucia, nie uznaje się bramki w razie jej zdobycia (grę rozpoczyna się ze środka boiska) — jeżeli zaś gracz drużyny broniącej, to powtarza się rzut w razie niezdobycia bramki.

Rzut sędziowski.

20. Rzut sędziowski stosuje sędzia we wszystkich wątpliwych wypadkach i w razie jakiegobądź powodu, zniewalającego go do przerwania gry (np. piłka znajduje się pod leżącym graczem, wypadek nieszczęśliwy i t. p.) — o ile piłka znajduje się w ramach boiska, poza polem bramkowem. Rzut ten polega na silnem rzuceniu przez sędziego piłki o ziemię w miejscu, gdzie

znajdowała się w chwili przerwania gry, przyczem przed uderzeniem w ziemię muszą wszyscy znajdować się w oddaleniu najmniej 6 m. od piłki.

Wykonywanie rzutów na znak sędziego.

21. (Rzut początkowy — wolny — od bramki — z rogu — karny.) Wszystkie te rzuty wykonywa się najpóźniej w 3 sekundy po znaku danym gwizdkiem przez sędziego. Grający stoją nie bliżej jak na 6 m. od rzucającego aż do wykonania rzutu, chyba, że stoją na własnej linji bramkowej lub prawidła odnośnego rzutu inaczej postanawiają (p. 1 i 19). Jeżeli jednak miejsce, skąd r z u t w o l n y ma się wykonać, leży bliżej niż na 6 m. od pola bramkowego, wolno drużynie broniącej ustawić się wzdłuż niego a sam rzut nie może być wykonany z odległości mniejszej niż 4 m. od pola bramkowego.

Rzucający może powtórnie dotknąć piłki dopiero po dotknięciu jej przez innego gracza, chyba, że rzucona piłka (nb. przy rzucie w bramkę) odbiła się od bramki.

Kary.

22. Sędzia czuwa nad dyscypliną w grze. Jeżeli gracz zachowuje się niewłaściwie na boisku (np. gra w sposób szorstki, jest niegrzeczny wobec graczy lub sędziego — w tym ostatnim wypadku nawet poza boiskiem — kwestjonuje lub nie słucha poleceń sędziego itp.) sędzia go upomina a gdy

to niepomaga, usuwa z gry i to na pewien czas lub całkowicie.

W razie rażącego, karygodnego zachowania się gracza (np. przy brutalnej grze) sędzia może go bezzwłocznie usunąć bez poprzedniego upomnienia. Podobna kara może spotkać i całą drużynę.

Uwaga: Prawo zwracania się do sędziego przysługuje tylko „matce" drużyny.

23. Jeżeli drużyna nie stawi się na boisko lub stawi się w liczbie mniejszej, niż 9 graczy, jeżeli usunie się z gry lub zostanie usunięta albo uchyli się od gry przedłużonej, sędzia przyznaje zwycięstwo drużynie przeciwnej (spóźnienie się ponad 5 minut uważa się za niestawienie się drużyny).

Przerwa — zastępca.

24. Sędzia ma prawo każdej chwili przerwać grę w razie jakiegokolwiek nieprzewidzianego wypadku. Po takiej przerwie gra przyjmuje ten wygląd, jaki miała w chwili przerwy, przyczem — o ile zajdzie potrzeba — otwiera się grę rzutem sędziowskim (p. 19). Grę przedłuża się wtedy o czas stracony, który mierzy podsędek. Grę może sędzia przerwać także na prośbę „matki" drużyny, o ile uzna ją za słuszną.

25. W razie zasłabnięcia gracza, nieszczęśliwego lub nieprzewidzianego wypadku itp. wprowadza sędzia w grę zastępcę, który na wezwanie sędziego zajmuje miejsce ustępującego.

Jeżeli brak zastępcy, drużyna gra dalej w niepełnym składzie.

Gracz, który wystąpił z jakiegobądź powodu, nie może być z powrotem przyjęty.

Zastępca nie może wchodzić w miejsce wykluczonego.

Odwołanie.

26. Wszystkie sprawy i wątpliwości wynikające z gry rozstrzyga sędzia. W wyjątkowych wypadkach dopuszczalne jest odwołanie się drużyny od orzeczenia sędziego do kierownictwa zawodów. Odwołanie ma być pisemne, podpisane przez matkę drużyny, doręczone sędziemu najpóźniej w 15 minut po zawodach, który ocenia, czy dany wypadek jest rzeczywiście wyjątkowy.

Odwołanie z powodu usunięcia całej drużyny od zawodów obowiązany jest sędzia przedłożyć kierownictwu do zatwierdzenia.

VI. PRZEPISY DODATKOWE.

27. Przed grą sędzia orzeka, czy stan pogody, boiska i przyborów pozwala na odbycie zawodów oraz sprawdza prawidłowość wszystkich wymiarów na boisku.

28. Drużyna występuje na zawodach w jednolitych strojach ćwiczebnych a prócz tego bramkarz powinien mieć odrębny strój lub odznakę wybitnie go różniącą od reszty graczy. Używanie pantofli z gwoździami, obuwia z kołkami itp. jest wzbronione. Podobnie niedozwolone jest noszenie przed-

miotów ostrych (szpilki, grzebienie, bransolety, zegarki itp.) oraz długich paznokci.

29. Przy zawodach drużyn młodszych obowiązują te same przepisy, jedynie wymiary boiska zmniejsza się na podstawie umowy między drużynami (np. 60×35 m.).

VII. WSKAZÓWKI DLA GRAJĄCYCH.

Wprawdzie w szczypiorniaka gra się na mniejszem boisku niż w piłkę nożną, gdyż z jednej strony rzuty ręką nie sięgają tak daleko jak podbicia nogą, z drugiej wysiłek biegu jest większy — jednakowoż podział grających i taktyka ich gry są w zasadzie w obu tych grach jednakie.

Przedewszystkiem nie powinni gracze zmieniać w ciągu gry pierwotnego względem siebie ustawienia na boisku a nadto powinni zawsze stawać tak, by mogli każdej chwili odebrać piłkę od sąsiada.

Każdy przeto gracz, który dochwycił piłkę, powinien ją natychmiast dorzucić innemu — o ile dana sytuacja nie wymaga wyjątkowo gry samodzielnej — a po rzucie natychmiast szybko pobiec tam, gdzie znów swobodnie piłkę może odebrać. Tylko takie współgranie może doprowadzić do zdobycia bramki.

To podawanie i chwytanie piłki odbywa się w podobny sposób, jak przy koszykówce (gra w 9), lecz z powodu większych wymiarów boiska, zazwyczaj na stosunkowo większą odległość. Z tego powodu piłka jest mniejsza i lżejsza.

Najlepiej podawać na wysokość barków gracza, a więc rzutem krótkim i płaskim, nie wysokim łukiem, chyba, że chodzi o podanie ponad głowę przeciwnika. Rzut taki wykonywuje się w zasadzie oburącz, a powinien być nietylko szybki, ale, co najważniejsza, celny. Każdy więc gracz już w chwili chwytu powinien wiedzieć, komu ma piłkę dorzucić, a sąsiedzi jego już wtedy tak się powinni ustawić, by nie było wahań, dokąd należy piłkę skierować. Inaczej albo trzymający piłkę przetrzyma ją w rękach, albo rzuci ją na oślep, co prawie zawsze chybi celu, bo piłka łatwo może się wtedy dostać do rąk przeciwnika.

Poza rzutami używa się także odbić pięścią, szczególniej w obronie i zawsze wtedy, gdy z powodu nacisku przeciwnika brak czasu na chwyt i celowe odrzucenie.

Napastnicy (5) stanowią — jak nazwa wskazuje — grupę nacierającą drużyny. Ich zadaniem zbliżyć się szybko z piłką do pola bramkowego przeciwnika i celnym rzutem zdobyć bramkę. Ta piątka przedewszystkiem musi być zgrana ze sobą i umieć szybko podawać sobie piłkę z jednego skrzydła na drugie, zawsze do nieobstawionego gracza, przyczem piłkę rozdziela w obie strony środkowy napastnik, który jest duszą napadu. Strzela w bramkę ten napastnik, który ma najlepszą do tego sposobność. Gra napastników powinna być, szczególniej blisko bramki, zdecydowana i szybka, bo wahanie się daje możność przeciwnikowi zniweczenia najlepszych nawet posunięć.

Strzał w bramkę powinien być silny a takim jest niechybnie rzut jednorącz, przy którym obejmuje się piłkę dłonią i nadgarstkiem, poniekąd i przedramieniem a po zamachu w tył, rzuca się ją wprzód zamachem bocznym o wyprostowanem ramieniu, przy równoczesnym skręcie tułowia.

P o m o c n i c y (3) to trzon drużyny. Ich zadanie najtrudniejsze. Z jednej strony bowiem ma pomoc wspierać napastników, postępując za nimi i dostarczając im piłki, z drugiej ma ustawicznie przeszkadzać grze nieprzyjacielskiego napadu i bronić własnych linij cofając się w razie ataku na bramkę, dla wsparcia obrońców. Pomoc, używa zarówno krótkich jak i długich rzutów zależnie od potrzeby, a często i podbić pięścią w celach obrony. Najlepszy gracz obejmuje rolę środkowego pomocnika.

O b r o ń c y (2) mają niweczyć ataki nieprzyjacielskie przez odebranie napadowi piłki i bezzwłoczne odrzucenie jej wprzód do własnej pomocy lub napadu lub przynajmniej przez utrudnienie lub uniemożliwienie rzutów do bramki. Obrońcy powinni być obrotni i szybcy w biegu a przytem silni, bo rola ich wymaga bardzo silnych rzutów i podbić. Powinni przytem grać nie za blisko bramki, by wcześnie wyjaśnić sytuację i nie zasłaniać sobą bramkarzowi widoku gry.

B r a m k a r z e m powinien być gracz zwinny, przytomny i błyskawicznie się decydujący. Do obrony bramki używa przedewszystkiem rąk, chwytając rzuconą piłkę a broni nogami tylko wtedy, jeżeli inna obrona niemożliwa.

Rola jego wymaga zarówno pewności w chwytaniu piłki, jak i wprawy w dalekich rzutach i podbijaniach. Bramkarz musi być nadto obrotnym a sprężystym skoczkiem.

Rzuty z rogu powinny padać zawsze przed polem bramkowem, bo wobec zakazu wkraczania do niego, piłka rzucona na to pole, znajdzie się zawsze w rękach bramkarza.

Szczypiorniak jest grą wymagającą dużego wysiłku, szczególniej od napastników ze względu na ustawiczny bieg po stosunkowo dość dużem boisku. Z tego powodu czas gry jest krótki.

WYCHOWANIE FIZYCZNE

Miesięcznik poświęcony higjenie szkolnej i wychowawczej oraz kształceniu cielesnemu w domu, szkole, armji i stowarzyszeniach, organ sekcji W. F. i H. Szk. przy T. N. S. W., Studjum Wych. Fiz. Un. Pozn., jeden z organów Nauk. Towarz. Pedagog., Polsk. Zw. Sokolego, Zw. Harcerstwa Polskiego, Zjedn. Młodz. Polsk., polecony przez Min. W R. i O P., Państwowy Urząd Wych. Fiz. i Przysp. Wojsk., Kuratorja Okręgów Szkolnych, zaszczycony nagrodą z fundacji G. Piramowicza.

Redaktor nacz.: Wizyt. W. Sikorski, Poznań, ulica Chełmońskiego 8, part.

Redakcja i Administracja: Poznań 3. Park Wilsona, P. K. O. 200 822

Warunki przedpłaty: rocznie 12 zł, półrocznie 6 zł, pojedyńczy zeszyt 1,20. Prenumerata zagraniczna 50% wyżej. Komplet R. I—X (bez kilku wyczerpanych numerów) 80 zł.

Drukarnia Państwowa w Poznaniu